

2. PROBLEMLØSNING



KENDETEGN

- MODIG
- DIVERGENT TÆNKENDE
- IKKE BUNDET AF KONVENTIONELLE STRUKTURER OG RAMMER
- GRÆNSESØGENDE
- VENDER TINGENE PÅ HOVEDET
- LEGER OG GRINER
- KREATIV OG IDESKABENDE
- ER IKKE BANGE FOR AT FEJLE
- FÆLLESSKABSSØGENDE
- HANDLEKRAFTIG
- SÆTTER SIN VIDEN I SPIL PÅ NYE MÅDER

Denne fase er typisk den, vi lærere har sværest ved at gennemføre, og eleverne føler sig tilsvarende usikre, hvis ikke 'rummet sættes' i en tryk og legesyg ramme, hvor der er plads til fejl og fjollede ideer.

Når du vil have eleverne til at tænke anderledes og finde ideer og skæve vinkler, skal du gøre noget andet med rummet og dit kropssprog, end du plejer. Måske kan du flytte eleverne ud af det vante klasselokale, men ofte er det ikke muligt. Derfor er du nødt til at 'åbne op' for kreativiteten vha. øvelser og associationslege.

Vi tænker generelt ret konventionelt og skal stimuleres til at tænke divergent. Det gælder både for os lærere og elever. Vi skal derfor selv turde åbne for det kaos, det kan skabe, når præmissen er, at 'anything goes'. Men det er en vigtig del af processen, at ingen ideer er for fjollede. Undgå derfor helt vurderinger af ideer i denne fase.

Det er vigtigt at fastholde et krav om, at der skal produceres mange ideer - også selvom der allerede er gode ideer på bordet. Det endelige løsningsforslag bliver markant forbedret af at bygge på mange forskellige ideer. Som lærer er det derfor afgørende at sørge for øvelser, der stimulerer til fri association, leg, tryghed og samarbejde.

Det er vigtigt at sekvensere og styre denne fase relativt stramt, så eleverne ikke mister fokus. De må aldrig nå at kede sig. Når kreativiteten er skabt, skal flowet holdes, og du skal som lærer tilbyde diverse benspænd løbende for at hjælpe eleverne til at kvalificere deres ideer. Når fasen skal afsluttes, skal eleverne instrueres i at lukke ned for den frie association og begynde kritisk at sortere i ideerne.

Se "Øvelsesark til problemløsning" for øvelsesforslag til denne fase.